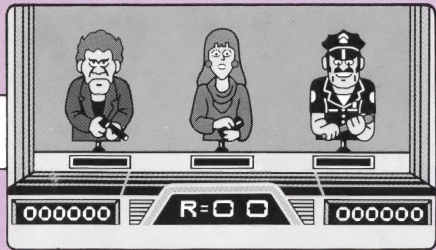


ファミリーコンピュータ™

VIDEO SHOOTING 光線銃シリーズ ホーガンズアレイ



● ———— <HVC-HA> ———— ●

取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂 ^{ビデオ}ファミリ-コン^{シューティング}ピュータカセット・ホ-ガン
ズアレ-イ(VIDEO SHOOTING HVC-HA)、をお買い上げい
ただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよ
くお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

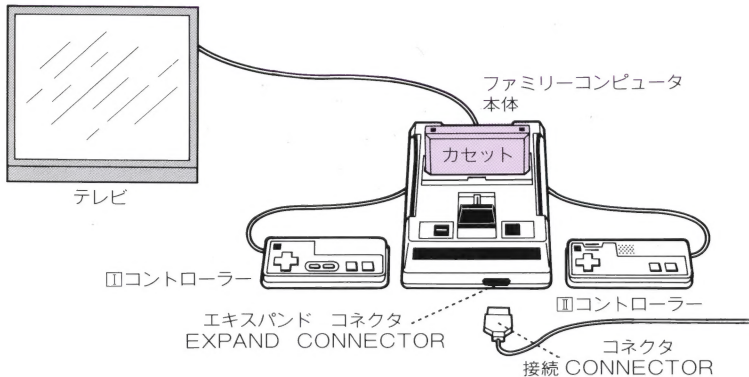
目次

- 1. 使用上の注意..... P 1
- 2. ファミリ-コンピュータ本体とガンの接続方法、及び各部の名称..... P 2 ~ 3
- 3. コントローラ-各部の名称、及び操作方法..... P 4 ~ 5
- 4. ガンの操作方法..... P 6 ~ 7
- 5. 遊び方..... P 8 ~ 13

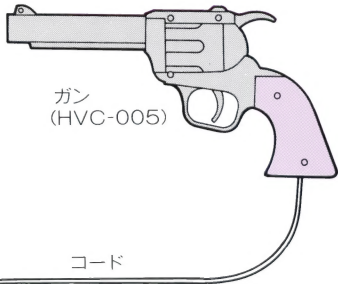
1.使用上の注意

- 1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
- 4) ガンの「取扱説明書」をよくお読みください。

2. ファミリーコンピュータ本体とガンの接続方法、 ほんたい せつぞくほうほう

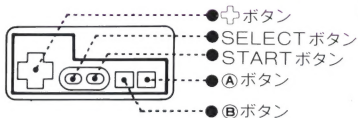


およ かく ぶ めいしょう
及び各部の名称



ガンの接続 CONNECTOR を、
ファミリーコンピュータ本体前面
のEXPAND CONNECTOR
に挿入してください。

3.コントローラー各部の名称、及び操作方法



※□コントローラーを使用します。

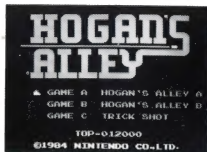
- + ボタン……使用しません。
- A ボタン……使用しません。
- B ボタン……使用しません。

セレクト ●SELECT ボタン

このボタンを押すごとにタイトル画面の→印が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。

※ガンでもゲームセレクトできます。

※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。



●^{スタート}STARTボタン

このボタンを押すと、^{セレクト}SELECTボタンでセットしたゲームが^{はじ}始まります。

※ガンでもゲームスタートできます。

《^{ポーズ機能}ポーズ機能》

ゲームの^{とちゅう}途中で、プレイを^{ちゅうだん}中断したい時に^{スタート}STARTボタンを押すと、^{おん}ポーズ音が鳴り、ゲームがストップします。次に、^{さい}再スタートしたい^{とき}時にも押してください。^{まえ}前の^{じょうたい}状態からゲームを^{つづ}続けられます。

※^{さいこうとくてん}最高得点は^{リセット}リセットスイッチを押したり、^{でんげん}電源スイッチをOFFにすると^{しょうきょ}消去されます。

4. ガンの^{そう さ ほう ほう}操作方法

■ 射程距離^{しやてい きょり}、約^{やく}2m

- ブラウン管^{かん}のサイズによって多少^{た しょう こと}異なります。

■ ターゲット^{じやうてき}(標的)、テレビ画面^{が めん}

- テレビ画面^{が めん}の輝度^{きど}・コントラストがこのゲームに合^あっていないと、命中^{めい ちゆう}しないことがありますので、調整^{ちゆう せい}してください。

■ ゲームセレクト・スタート

- タイトル画面^{が めん}で、ガンを画面^{が めん}に向けずにカラ^う撃^げちすると➡印^{じし}が移動^{い どう}します。
- ※ タイトル画面^{が めん}では一定時間^{い っ て い じ かん}が過ぎるとデモ画面^{が めん}に変わりますが、ガン^{が めん}を撃^うつとタイトル画面^{が めん}に戻^{もど}りますので、ゲームセレクトしてください。
- 希望^{き ぼう}するゲームに➡印^{じし}を合^あわせ、ガン^{が めん}を画面^{が めん}に向けて撃^うつと、そのゲームがスタート^うします。



■^{かく}各^かご^{てい}家庭^{ちやうせいじやうたい}のテレビ^あの調整^{とき}状態^{じやうこう}がゲームに合わない時は、ガン^{じやうこう}の銃口^{じやうこう}をテレビ画面^{がめん}に向けて撃^うつても、ゲームスタートできないことがありますので画面^{がめん}を調整^{ちやうせい}してください。

●スタートできない場合には2つの原因^{げんいん}が考え^{かんが}られます。

1) 画面^{がめん}が暗^{くら}いとき

輝^き度を^どあ^あげて画面^{がめん}を明^{あか}るくしてください。

2) 画面^{がめん}が明^{あか}るすぎて、全体^{ぜんたい}に白^{しろ}っぽいとき

コントラスト^{ちやうせい}を調整^{がめん}して画面^{せんめい}を鮮^き明^どにするか、または輝^き度^どを落^おとして画面^{がめん}を少^{すこ}し暗^{くら}くしてください。

(タイトル画面^{がめん}のバック^{くろ}の黒^{くろ}い部分^{ぶぶん}をできるだけ黒^{くろ}くする)

※テレビの画面調整方法^{がめんちやうせいほうほう}・操作部^{そうさぶ}の名称^{めいしやう}は、各^{かく}ご^か家庭^{てい}のテレビによっ^{こと}て異^{こと}な^{よう}りますので、そのテレビ用^{とりあつかい}の取扱^{せつめい}説明書^{しよ}を^{らん}ご^{らん}覧^{らん}ください。

5.遊び方

光線銃とビデオが一体となったゲームです。ホーガンズアレイとトリック射撃^{しゅつげき}を楽しんでください。

ホーガンズアレイ(HOGAN'S ALLEY)とは、アメリカ警察官^{けいさつかん}の射撃^{しゅつげき}訓練の方法の1つで、パネルに描かれている人物を見て瞬間^{しゅんかん}に判断し、ガンを持ったギャングだけを決められた時間内に撃つ^うというものです。

■デモ画面で登場人物を紹介しています。

○チラチラしているパネル3枚がギャングです。撃つ^うてください。

○撃つ^うてはいけないパネルには、レディ・プロフェッサー・ポリス^{けい かん}(警官)があります。



ギャングA
500点



ギャングB
1000点



ギャングC
2000点



レディ



プロフェッサー

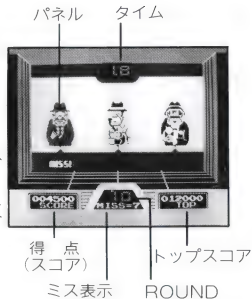


ポリス

■ GAME A (HOGAN'S ALLEY A)

パネルの中からギャングだけを見分けて撃つゲームです。

- 3枚のパネルは横を向いたまま登場します。
- 3枚のパネルが同時に表を向きますので、その中からギャングが描かれたパネルだけを撃ってください。
- うまく命中^{めい ちゅう}するとパネルが回転します。
- 誤^{あやま}ってギャング以外の人物のパネルを撃った場合、そのパネルは点減し、^{てん めつ}「ミス」となります。
- また、ギャングのパネルを撃ちのがした場合も「ミス」になります。
- 画面上部に表示されている数字は、パネルが表を向いている秒数を示しています。



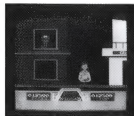
- 3枚のパネルに現われる人物（ギャング・レディ・プロフェッサー・ポリス）および、その位置はたえず変化しますので、敏速な判断力が必要です。
- ROUNDが進むにしたがってパネルの表示時間(秒)が短くなり、難しくなります。
- 得点は、ギャングの種類によって異なり、ギャングのパネルを撃つごとにそれぞれの得点が加算されます。

■ GAME B (HOGAN'S ALLEY B)

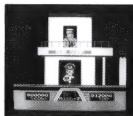
ビルの窓や物かげから出て来るパネルの中で、ギャングだけを見分けて撃つゲームです。

- 遊び方はGAME Aと同じで、ギャングが描かれたパネルだけを撃ってください。
- 1 場面で5枚のパネルが窓や物かげから現われます。その順番や位置はまちまちです。

- 場面は5回変わり、ミスがなければそれぞれ5枚のパネルが現われます。(5場面、25枚のパネルで1 ROUND^{ラウンド}となります。)
- ROUNDが進むにしたがってパネルの移動速度が早くなったり、パネルが表^{しずか}を向いている時間が短くなって難しくなります。



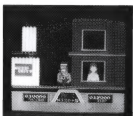
場面①



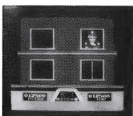
場面②



場面③



場面④

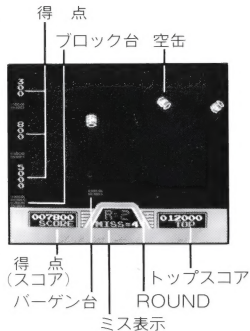


場面⑤

■GAME C (トリック^{しゅげき}射撃)

ほうり出された空缶^{あき かん}を撃ち、落とさないようにはね上げ、ブロック台に乗せるゲームです。

- 画面右側より空缶^{あき かん}がほうり出されますので、撃つ^うてください。
- 命中すると空缶^{あき かん}ははね上がります。
- 落とさないように撃ちつづけ、画面左側のブロック台に乗せてください。
- 各ブロック台には異った点数が表示されており、空缶^{あき かん}が乗った所の数字が点減し、加算されます。
- 途中で画面下へ落とすと「ミス」になります。画面の上にはね上げてしまうと落ちて来ません。
- バーゲン台^{あき かん}に空缶^{あき かん}を乗せて「ミス」を防ぐこともできますが、高得点^{き たい}は期待できません。



- 1 ROUNDごとに5個の空缶^{あきかん}が出て来ます。その位置は、まちまちです。
- 1 ROUNDごとに空缶^{あきかん}の動きが速くなります。

[得点]

■ GAME A・B

命中^{めいちゆう}したギャングのパネルの種類^{しゅるい}によって得点は異なります。

■ GAME C

空缶^{あきかん}が乗った台の点数が得点として加算されます。

[ゲーム終了]

■ GAME A

MISSの数が10を越^こえたときに、ゲーム終了^{しゅうりゆう}となります。

■ GAME B・C

MISSの数が10を越^こえたとき、ROUND中^{らうらんど}であってもゲーム終了^{しゅうりゆう}となります。

任天堂株式会社

本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町 6 0 番地
TEL (075)541-6111番(代表)

東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町 1 丁目22
TEL (03) 254-1781番(代表)

大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋 1 丁目32
TEL (06) 271-5514番(代表)

名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下 2 丁目18番 9 号
TEL (052)571-2506番(代表)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目 2 番地
TEL (011)621-0513番(代表)

岡山営業所 〒700 岡山市奉還町 4 丁目 4 番 11 号
TEL (0862)52-1821番(代表)

© Nintendo 1984